TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

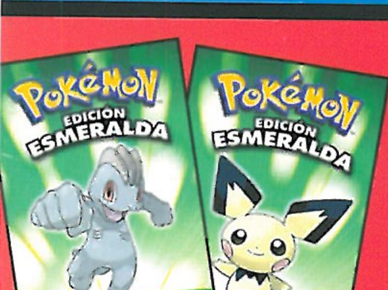
# REVISTA POKéMON

Nº 63

...ertos de Nintendo Acción

NOTICIAS

¡Todos los juegos Pokémon que vendrán en 2006!




Póster doble POKéMON ESMERALDA

14 PÁGINAS

¡LOS MOVIMIENTOS SECRETOS QUE TE HARÁN INVENCIBLE!

# EL TUTOR DE MOVIMIENTOS



CONSULTORIO

¡Oak vuelve a resolver todas nuestras dudas!

¡Los trucos más chulos para tus juegos!




# PokémON





## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON


■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

## ¡¡ÚLTIMA HORA POKéMON!!

# «Pokémon Torouze», el nuevo bombazo para DS

**¡Sorpresón! Acabamos de enterarnos del último lanzamiento Pokémon que planea Nintendo. Será un puzzle y estará listo a finales de octubre para que lo disfrutemos en Nintendo DS.**



El segundo juego Pokémon para DS será un puzzle "de puntero en mano", parecido a «Zoo Keeper».

Pokémon Torouze (algo así como ¡Consíguelos!) es **un puzzle diseñado exclusivamente para DS.** Si conocéis «Zoo Keeper», de Ignition, sólo tenéis que **sustituir las caritas de los animales por Pokémon (habrá más de 380, para que flipéis).** Pero el resto, igual. La idea es formar grupos de Pokémon para eliminar fichas, cada vez a mayor velocidad y con **diferentes modos de juego** que siempre le ponen el toque picante. Ya sabéis. Puntero en mano para **formar grupos de Pokémon en la pantall táctil,** y marcadores, animaciones y otras movidas en la superior.

### ¡Y además, será toda una aventura Pokémon!

Habrá innumerables **ítems y otras sorpresas** con las que aumentará la jugabilidad. Además, se incluirá **un modo aventura en el que tendremos que ayudar a Lucy Lightfoot** (la protagonista) en su objetivo de salvar a los Pokémon de una feroz organización. Torouze está previsto para el **20 de octubre en Japón,** pero aún no hay fecha para EE.UU. ni Europa.



## ¡UN PARQUE TEMÁTICO PARA POKéMANÍACOS!

# ¿Has visitado ya el Poké Park?

Ya, claro, lo entendemos. Está un poco lejos. Eso de ir a Nagoya no sale barato. Pero allí ha sido **una auténtica revolución.** Hasta mediados de agosto se contabilizaban **más de 3 millones de visitantes.** ¡Todo un record! En el Poké Park, todos esos afortunados colegas se han divertido en las **atracciones Pokémon,** han disfrutado de **innumerables shows** y también **han jugado, y mucho.** Y a cosas que sólo ses podía probar allí. Como el **Pokémon Fishing Rally. Un curioso jueguecito que se descargaba en DS,** y cuyo único reto era capturar al Pokémon acuático más raro. ¡A ver si algún día vemos algo parecido por España, ¿no?!



Enn el Poké Park, además de disfrutar de un entorno repleto de atracciones y espectáculos Pokémon, el visitante puede bajarse un jueguecillo Pokémon para DS. ¡Flipa!



# PokémIn

**Que Pokémon Esmeralda esté entre los tres juegos más vendidos durante este año en U.S.A.** ¡Menudo exitazo!

**Que Pokémon Diamante y Perla serán compatibles con todas las ediciones de GBA.** ¿A que te hace ilusión?

**La cantidad de lanzamientos Pokémon que nos esperan al año que viene.** Tomad nota de uno llamado Pokémon Rangers.

**Lo poco que falta para que juguemos con la edición Esmeralda y con Pokémon XD.** Ya verás que bombazos.

**Que hayas capturado a Deoxys gracias al Moviplaya 2005.** ¡Gracias, Nintendo!



# PokémOut

**Que en el Moviplaya 2005 no hayan dado el Misti-Ticket para hacernos con Lugia y Ho-oh.** Paciencia.

**Que el primer parque temático Pokémon haya sido todo un exitazo.** Pero está en Japón y nos lo hemos perdido.

**Que en EE.UU. ya tengan el Misti-Ticket para las ediciones Roja, Verde y Esmeralda.** ¿Y nosotros?

**Que en Diamante y Perla no aparezcan nuevos tipos de Pokémon.** Aunque es solo un rumor sin confirmar...

**Que todavía no hayas completado la Pokédex de Rojo y Verde.** ¿A que esperas? ¡No queda nada para Esmeralda!

# ¡¡ME LO PIDO!!



*Para tu DS...*

## POKéFUNDA

Seguro que te mola jugar con Pokémon en la DS, pero no digas que no te molaría más si tuvieras una buena funda en la que guardar tu Nintendo DS y todos tus juegos Pokémon. Pues esta Pokéfunda puede ser la solución, ¿no te parece?

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 12,95 $ (10,63 €)

*La moda Esmeralda*

## GORRA RAYQUAZA



Pronto saldrá a la venta Pokémon Esmeralda y, cuando tan magno evento tenga lugar, estamos convencidos que la imagen de Rayquaza se pondrá de moda. ¿Quieres estar en la onda? Pues ponte una gorra como esta y alucina a tus colegas.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 19,95 $ (16,38 €)




*Reserva tu cartucho*

## POKéMON ESMERALDA

El 21 de octubre será el gran día. En esa señalada fecha saldrá a la venta la esperada edición Esmeralda. ¡Pero más vale que te espabiles o te quedarás sin cartucho, que se espera que bata todos los récords de nuevo! Para que eso no te ocurra, puedes reservártelo con antelación aquí.

* Busca en: www.game.es
* Precio: 36,95 $ (30,34 €)

*Pon guapo tu PC*

## POKéFONDOS

Si cada vez que te sientes delante del ordenador quieres alegrarte la vista con tus Pokémon preferidos, nada mejor que descargarte un fondo de escritorio Pokémon de la web de Jetix TV.

* Busca en: www.jetix.es
* Precio: -- €

*¡Un disfraz de Pikachu genial!*

## ¡MÉTETE EN SU PELLEJO!



Si tienes de 4 a 6 añitos y quieres parecerte lo máximo posible al Pokémon más carismático de todos los tiempos, enséñales a tus papás este maravilloso disfraz de Pikachu. Es, como el adorable Pokémon, suave y peludito por fuera, y dentro se está la mar de calentito. Y puedes utilizarlo en carnaval, para los cumpleaños con tus coleguillas, o para estar en casa, que también mola. ¡Ah, y Torchic también está disponible, por si prefieres disfrazarte de pollo "colorao"!

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 34,95 $ (28,69 €)



# ¿Y tú qué opinas, colega?

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso...

***"Estoy deseando tener a Deoxys para mejorar mi equipo. Por eso tengo todas las ediciones."***



**ALBERT FERRER MORENO**
E-mail

***"Me encanta Deoxys, pero como no han hecho el evento Deoxys en Madrid, me quedo sin él y sin probar Esmeralda..."***



**FERNANDO GÓMEZ**
E-mail

***"A mi el Pokémon que me gusta más es Deoxys (forma ataque). Siempre he querido tener uno."***



**LUIS DEL PINO**
E-mail

***"Me gustaría que existiera Rayquaza en la vida real. Quiero tenerlo porque es el legendario de R/Z."***



**TEODORO**
E-mail

***"Desde que conseguí capturar a Rayquaza me entraron ganas de jugar más a Pokémon."***



**CARLOS ACUÑA JIMÉNEZ**
E-mail

## AVANCE TEMPORADA 2006

# Avalancha de bombazos Pokémon

**Hasta cinco nuevos juegos de Pokémon verán la luz en Japón durante 2006. Deja de flipar y vamos a echarlos un ojo. ¡Esto sí que es un notición!**

Aquí en la Revista Pokémon estamos alucinados con las últimas noticias que llegan de Japón. Además de los ya anunciados Pokémon Perla y Diamante, la Pokémon Company prepara tres nuevos proyectos. Además, acaban de hacerlos públicos, así que estamos una vez más al filo de la noticia.

### Nuevos juegos para GBA y también para Nintendo DS

Dos de ellos llegarán juntos, quizá este invierno. Se llamará **Pokémon Mysterious Dungeon**, y habrá doble edición. **Red Rescue Force para Game Boy, y Blue Rescue Force para Nintendo DS.** Lo de la "mazmorra misteriosa" es todo un secreto, pero lo que sí sabemos es que **el juego será en plan RPG,** como las anteriores, y también que se interconectarán para conseguir muchas sorpresas.

Hablando de sorpresas, la más gorda se llama **Pokémon Ranger.** Y estará en Nintendo DS, en exclusiva, durante 2006.

*BONSLY es uno de los nuevos Pokémon que veremos en Pokémon XD de GameCube. También será una de las estrellas de la nueva película.*

Esta nueva aventura **se basará en la próxima película de Pokémon** que se estrena en breve en Japón. En lugar de entrenadores, esta vez **adoptaremos el papel de un ranger, algo así como un guardia forestal,** que deberá proteger la naturaleza de todas las amenazas posibles. El giro del argumento dará lugar a **un nuevo tipo de jugabilidad** que va a entusiasmar a todos los fans de Pokémon. Además se habla de una **posible conectividad entre este Ranger y los futuros Perla y Diamante,** pero de estos dos sí que aún no podemos confirmaros nada. Tan sólo deciros que va a ser la aventura Pokémon más grande jamás diseñada, y que va a aprovechar a tope la conexión WI-FI de la consola, con hasta 16 jugadores pokemoneando a la vez. Eso sí, no habrá juego hasta el año que viene, muy a finales...




## ¿QUIERES PARTICIPAR EN ESTA SECCIÓN?

**Tenemos abiertos cuatro espacios.**

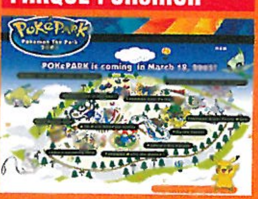
- **Pokémin y Pokemout:** lo que está y no está de moda en el universo Pokémon.
- **Vota por tu Pokémon favorito:** ¿cuál es el Pokémon que más te mola de todas las ediciones?
- **Vota por tu juego Pokémon favorito:** Dinos qué juego Pokémon te está flipando más.
- **¡Y tú qué opinas!** Nos encantaría saber qué opinas de los juegos Pokémon, de las novedades, de las películas. Dínoslo en una frase y añade tu foto, que la vamos a publicar.

**¿Cómo participar?** A través del correo electrónico. Envía un e-mail a **nintendoaccion@axelspringer.es** con el mensaje **OPINA POKéMON.** En el texto haz referencia a cualquiera de los cuatro espacios (o a todos, por supuesto). ¡Rápido, esperamos tus mensajes! ¡No pierdas ni un solo instante!

## POKéMONEANDO

**Seguimos dando vueltas por los mejores sitios web de Pokémon. Este mes vamos al Parque Pokémon donde jugaremos para demostrar nuestros pokéconocimientos.**

### PARQUE POKéMON



**¡Qué Pokédiversión!**

Desde el 18 de marzo nuestros amigos japoneses se lo pasan pipa en el primer parque temático Pokémon que existe en el mundo. Tiene 12 atracciones divertidísimas, todas inspiradas en Pokémon, que se podrán disfrutar hasta el 25 de septiembre. Echa un vistazo a la web oficial del parque y verás que chulo.

✱ Dirección:
**http://www.pokepark.jp/en**

### POKéQUIZ




**Para maestros**

Jetix, antes Fox Kids, ya sabéis, el canal de televisión, tiene una web muy divertida. En ella encontrarás información sobre la serie Pokémon, pero también podrás divertirte con un juego llamado PokéQuiz. Si aciertas todas sus preguntas, podrás considerarte un auténtico maestro Pokémon. Ni que decir tiene que está en castellano.

✱ Dirección:
**http://www.jetix.es**

### OTRAS DIRECCIONES

✱ De compras:
**www.pokemoncenter.com**
✱ Un clásico:
**www.gamefreak.co.jp**
✱ No te pierdas:
**http://pokemon.nintendo.es**

## ¡Te contamos cómo sacar todo el partido al Tutor de Movimientos!

# ¡Potencia los movimientos de tu equipo Pokémon!



**Para mejorar a un Pokémon podemos enseñarle ataques mediante entrenamiento, a través de los Movimientos Huevo o con MTs y MOs. Pero en Rojo Fuego y Verde Hoja (y en Esmeralda) pueden mejorar con la ayuda de los Tutores de Movimientos. Como queremos que tus Pokémon sean los mejores, aquí tienes un completísimo especial sobre estos personajes.**

# Claves del Tutor de Movimientos

**La primera vez que vimos un Tutor de Movimientos fue en la edición Pokémon Cristal.** En aquella ocasión tras derrotar al Alto Mando, aparecía todos los miércoles y sábados, a la puerta del Casino de Ciudad Trigal, un señor que podía enseñar a un montón de Pokémon (a cambio de 4000 fichas) los movimientos Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo. Con la ayuda de este tutor tuvimos la oportunidad de mejorar el pontencial de combate de muchos Pokémon y eso nos gustó muchísimo, claro.




Tras Pokémon Cristal, aparecieron las ediciones Rubí y Zafiro y la figura del Tutor de Movimientos regresó. Sin embargo, en esta ocasión era un personaje (que vive en Pueblo Pardal) con **la capacidad de hacer recordar a cualquier Pokémon un movimiento que hubiera olvidado durante su entrenamiento.**




Después llegaron las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja y los **dos tipos de Tutores de Movimientos** de las ediciones anteriores volvieron a aparecer. En Isla Secunda tenemos un tutor al estilo de Rubí y Zafiro para que cualquier Pokémon recuerde movimientos que haya olvidado. Además, a lo largo de la aventura encontrarás muchos personajes al estilo del que vimos en Cristal, aunque solo pueden enseñar un movimiento a alguno de los Pokémon de tu equipo.

Si tienes en cuenta que el movimiento que enseña cada tutor solo lo aprenden algunas especies, y que sus servicios solo pueden solicitarse una vez, tendrás que pensártelo muy bien si quieres aprovecharlos. Para eso te contaremos dónde está cada tutor, qué movimiento enseña y qué Pokémon puede aprenderlo.

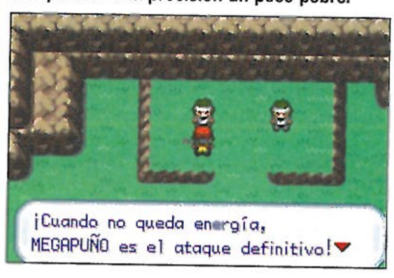


## LOCALIZACIÓN DE LOS TUTORES DE ROJO Y VERDE

**A lo largo de tu aventura por Kanto y Archi7 encontrarás montones de Tutores de Movimientos. Para que no pierdas demasiado tiempos buscándolos, aquí tienes el movimiento que enseña cada uno y el lugar del juego en el que los encontrarás. Toma buena nota, entrenador.**

### MEGAPUÑO Y MEGAPATADA

A la salida del MT. MOON hay dos tutores. Uno enseña Megapuño y el otro Megapatada, un movimiento con una potencia descomunal, aunque con una precisión un poco pobre.




| Nombre | MEGAPUÑO |
|---|---|
| Potencia | 80 |
| Precisión | 85 |
| PP | 20 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Un puñetazo de gran potencia. |

| Nombre | Megapatada |
|---|---|
| Potencia | 120 |
| Precisión | 75 |
| PP | 5 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Patada de extrema fuerza. |

### MOV. SÍSMICO

Este tutor vive en la casa junto al Museo de la Ciencia en Ciudad Plateada y enseña Mov. Sísmico, un ataque de tipo Lucha que siempre consigue hacer daño aunque el rival sea resistente al ese tipo concreto.




| Nombre | Mov. Sísmico |
|---|---|
| Potencia | - |
| Precisión | 100 |
| PP | 20 |
| Tipo | Lucha |
| Efecto | Se restarán tantos PS como nivel tenga el agresor. |

### AVALANCHA

Para encontrar a este chavalín de gorra amarilla que enseña Avalancha, tendrás que bajar hasta el segundo sótano del Túnel Roca y enseguida darás con él.



# LOCALIZACIÓN DE LOS TUTORES DE ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Nombre | Avalancha |
| Potencia | 75 |
| Precisión | 90 |
| PP | 10 |
| Tipo | Roca |
| Efecto | Lanza grandes pedruscos. Puede causar retroceso. |

## CONTADOR

Con el movimiento Contador puedes cambiar el curso de un combate. Para aprenderlo tendrás que ir al segundo piso del Centro Comercial de Ciudad Azulona.




| | |
|---|---|
| Nombre | Contador |
| Potencia | - |
| Precisión | 100 |
| PP | 20 |
| Tipo | Lucha |
| Efecto | Devuelve un golpe físico por duplicado. |

## AMORTIGUADOR

Para conseguir que enseñen Amortiguador a uno de tus Pokémon, necesitarás hacer Surf en el pequeño lago que hay junto al Casino de Ciudad Azulona. Una vez lo tengas, vas a flipar con este movimiento.




| | |
|---|---|
| Nombre | Amortiguador |
| Potencia | - |
| Precisión | 100 |
| PP | 10 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Restaura hasta la mitad de los PS máximos. |

## MIMÉTICO

Para que te enseñen este ataque primero tendrás que comprar un Poké Muñeco en el Centro Comercial de Azulona. Luego, ve la casa de Copiona, al norte de Ciudad Azafrán, y dáselo para que un Pokémon aprenda este movimiento tan chulo.




| | |
|---|---|
| Nombre | Mimético |
| Potencia | - |
| Precisión | 100 |
| PP | 10 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Copia un ataque usado por el enemigo. |

## ONDA TRUENO

En el primer piso de Silph S.A. encontrarás una nena muy maja que enseña Onda Trueno, un movimiento que puede darte mucha ventaja en algunos combates al dejar paralizado al rival.




| | |
|---|---|
| Nombre | Onda Trueno |
| Potencia | - |
| Precisión | 100 |
| PP | 10 |
| Tipo | Eléctrico |
| Efecto | Una descarga que puede paralizar al enemigo. |

## SUSTITUTO

Ve a Ciudad Fucsia y habla con el hombre que está delante de la cerca en la que está Kangaskhan. Si lo deseas, enseñará Sustituto a uno de tus Pokémon.




| | |
|---|---|
| Nombre | Sustituto |
| Potencia | - |
| Precisión | - |
| PP | 10 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Crea un señuelo con 1/4 de sus PS máximos. |

## COME SUEÑOS

En Ciudad Verde, detrás de un arbusto que se puede cortar, un chavalote medio dormido enseña Come Sueños. Si combinas este ataque con otro que ponga a dormir al rival, serás absolutamente imparable.




| | |
|---|---|
| Nombre | Come Sueños |
| Potencia | 100 |
| Precisión | 100 |
| PP | 15 |
| Tipo | Psíquico |
| Efecto | Roba la mitad del daño causado a un rival dormido. |

## METRÓNOMO

En el segundo despacho del Laboratorio Pokémon de Isla Canela, uno de los miembros de tu equipo podrá aprender Metrónomo. Ten muy en cuenta este movimiento porque puede dar alguna que otra sorpresa al rival.

| | |
|---|---|
| Nombre | Metrónomo |
| Potencia | - |
| Precisión | - |
| PP | 10 |
| Tipo | Normal |

# LOCALIZACIÓN DE LOS TUTORES DE ROJO Y VERDE




| | |
|---|---|
| Efecto | Enseña al azar un ataque Pokémon. |

## DOBLE-FILO

Si eres capaz de atravesar la Calle Victoria, tendrás recompensa. Justo a la salida, un chavalín de pelo azul enseñará a un miembro de tu equipo el terrible ataque Doble Filo. Pon mucha atención. Es un bombazo.




| | |
|---|---|
| Nombre | Doble Filo |
| Potencia | 120 |
| Precisión | 100 |
| PP | 15 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Ataque arriesgado que también hiere al agresor. |

## EXPLOSIÓN

En la ladera del Monte Ascuas un montañero te enseña Explosión. Aunque este es un movimiento que debilitará a tu Pokémon, si lo usas en el momento justo puedes cambiar el curso de una batalla.




| | |
|---|---|
| Nombre | Explosión |
| Potencia | 250 |
| Precisión | 100 |
| PP | 5 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Causa mucho daño, pero a cambio te debilita. |

## PLANTA FEROZ , HIDROCAÑÓN Y ANILLO

La mujer que vive en lo alto de Cabo Extremo (Isla Secunda) puede enseñar a tu Pokémon de inicio tres interesantes movimientos: Planta Feroz, Hidrocañón o Anillo Ígneo. Para hacerlo, el Pokémon que elegiste al principio debe tener su nivel de felicidad a tope y además tiene que haber evolucionado a Blastoise, Venusaur o Charizard.




| | |
|---|---|
| Nombre | Planta Feroz |
| Potencia | 150 |
| Precisión | 90 |
| PP | 5 |
| Tipo | Planta |
| Efecto | Es eficaz, pero deja inmóvil al agresor un turno. |

| | |
|---|---|
| Nombre | Hidrocañón |
| Potencia | 150 |
| Precisión | 90 |
| PP | 5 |
| Tipo | Agua |
| Efecto | Es eficaz, pero deja inmóvil al agresor un turno. |

| | |
|---|---|
| Nombre | Anillo Ígneo |
| Potencia | 150 |
| Precisión | 90 |
| PP | 5 |
| Tipo | Fuego |
| Efecto | Es eficaz, pero deja inmóvil al agresor un turno. |

## GOLPE CUERPO

Para aprender este movimiento hay que viajar hasta Isla Quarta y entrar en la casa situada al norte, justo a la derecha de la Guardería. El ataque Golpe Cuerpo es bastante potente, pero lo más guay del asunto es que tiene muchas probabilidades de paralizar al rival. Casi nada, entrenador.



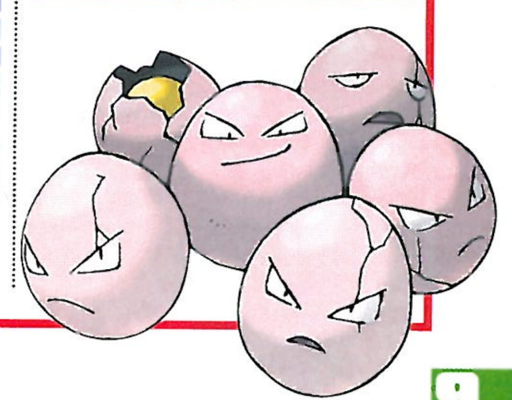

| | |
|---|---|
| Nombre | Golpe Cuerpo |
| Potencia | 85 |
| Precisión | 100 |
| PP | 15 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Ataque corporal que puede paralizar. |

## DANZA ESPADA

En el puente que hay en Isla Sétima y que lleva a la Entrada al Cañón te enseñarán Danza Espada. Puede que no te parezca un movimiento muy bueno, pero te aseguramos que si lo usas en el momento adecuado puede darte una gran ventaja.




| | |
|---|---|
| Nombre | Danza Espada |
| Potencia | - |
| Precisión | - |
| PP | 30 |
| Tipo | Normal |
| Efecto | Baile que mejora el Ataque. |



## MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

**Para que aproveches a tope las posibilidades de mejorar un Pokémon que ofrecen los Tutores, aquí tienes todos los Pokémon que podemos conseguir en Rojo y Verde con los ataques que pueden aprender. Fíjate, aunque muchas especies y sus evoluciones comparten ataques, no siempre es así.**

### 1 BULBASAUR, 2 IVYSAUR

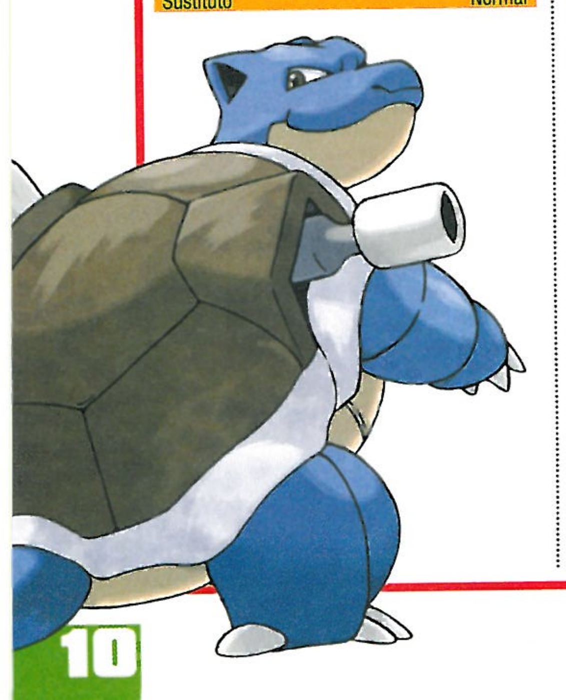
| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 3 VENUSAUR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |
| Planta Feroz | Planta |

### 4 CHARMANDER, 5 CHARMELEON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



### 6 CHARIZARD

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |
| Anillo Ígneo | Fuego |

### 7 SQUIRTLE, 8 WARTORTLE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 9 BLASTOISE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |
| Hidrocañón | Agua |

### 10 CATERPIE, 11 METAPOD

No aprenden ningún movimiento

### 12 BUTTERFREE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 13 WEEDLE, 14 KAKUNA

No aprenden ningún movimiento

### 15 BEEDRILL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 16 PIDGEY, 17 PIDGEOTTO, 18 PIDGEOT

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 19 RATTATA, 20 RATICATE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 21 SPEAROW, 22 FEAROW

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 23 EKANS, 24 ARBOK

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 25 PIKACHU, 26 RAICHU

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

# MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

## 27 SANDSHREW, 28 SANDSLASH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 29 NIDORAN (hembra), 30 NIDORINA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 31 NIDOQUEEN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 32 NIDORAN (macho), 33 NIDORINO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 34 NIDOKING

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 35 CLEFAIRY. 36 CLEFABLE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Amortiguador | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 37 VULPIX. 38 NINETALES

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 39 JIGGLYPUFF, 40 WIGGLYTUFF

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 41 ZUBAT, 42 GOLBAT

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Norma |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 43 ODDISH, 44 GLOOM

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 45 VILEPLUME

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 46 PARAS, 47 PARASECT

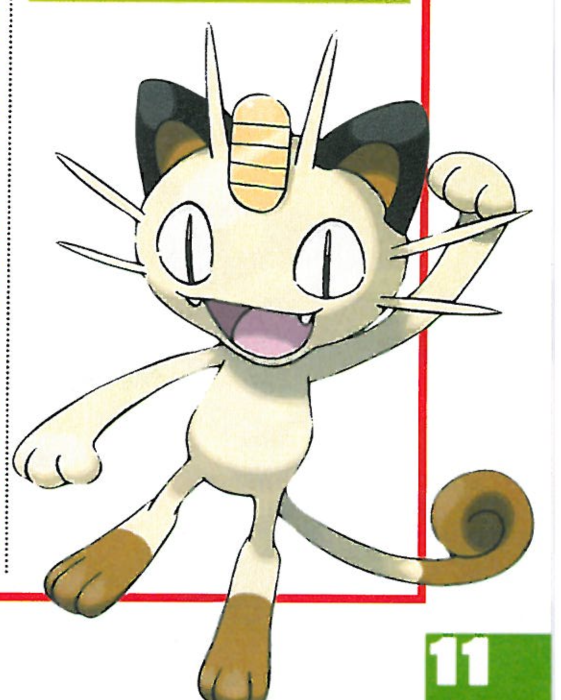
| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 48 VENONAT. 49 VENOMOTH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 50 DIGLETT, 51 DUGTRIO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



# Especial tutores de movimientos

## MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

### 52 MEOWTH, 53 PERSIAN

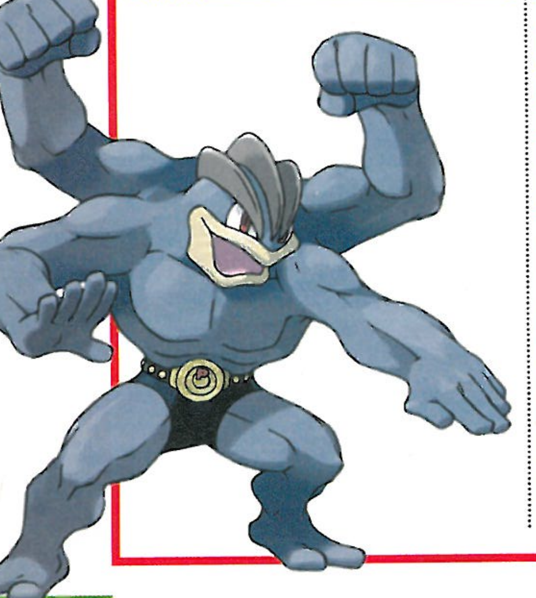
| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

### 54 PSYDUCK, 55 GOLDUCK

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 56 MANKEY, 57 PRIMEAPE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



### 58 GROWLITHE, 59 ARCANINE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 60 POLIWAG

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 61 POLIWHIRL, 62 POLIWRATH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 63 ABRA, 64 KADABRA, 65 ALAKAZAM

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 66 MACHOP, 67 MACHOKE, 68 MACHAMP

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 69 BELLSPROUT, 70 WEEPINBELL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 71 VICTREEBEL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 72 TENTACOOL, 73 TENTACRUEL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 74 GEODUDE, 75 GRAVELER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Explosión | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 76 GOLEM

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Explosión | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

# MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

## 77 PONYTA, 78 RAPIDASH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 79 SLOWPOKE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 80 SLOWBRO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 81 MAGNEMITE, 82 MAGNETON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 83 FARFETCH'D

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 84 DODUO, 85 DODRIO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 86 SEEL, 87 DEWGONG

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 88 GRIMER, 89 MUK

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 90 SHELLDER, 91 CLOYSTER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 92 GASTLY, 93 HAUNTER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 94 GENGAR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 95 ONIX

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Explosión | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 96 DROWZEE, 97 HYPNO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 98 KRABBY, 99 KINGLER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 100 VOLTORB, 101 ELECTRODE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 102 EXEGGCUTE, 103 EXEGGUTOR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |



# Especial tutores de movimientos

## MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 104 CUBONE, 105 MAROWAK

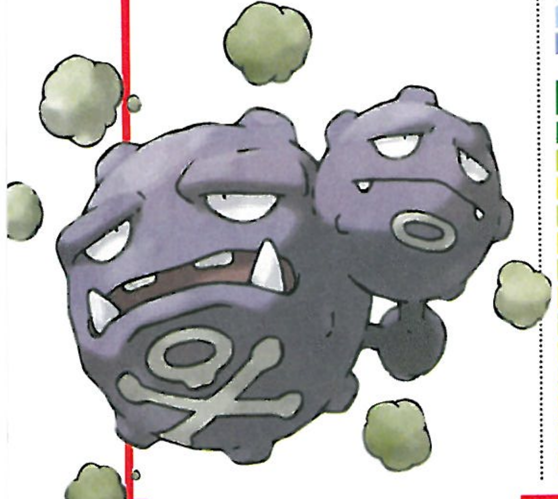
| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 106 HITMONLEE, 107 HITMONCHAN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 108 LICKITUNG

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



### 109 KOFFING, 110 WEEZING

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Mimético | Normal |
| Explosión | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 111 RHYHORN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 112 RHYDON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 113 CHANSEY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Amortiguador | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 114 TANGELA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 115 KANGASKHAN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 116 HORSEA, 117 SEADRA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 118 GOLDEEN, 119 SEAKING

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 120 STARYU

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 121 STARMIE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 122 MR. MIME

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |

# MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 123 SCYTHER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 124 JYNX

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

## 125 ELECTABUZZ

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 126 MAGMAR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 127 PINSIR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 128 TAUROS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 129 MAGIKARP

No aprenden ningún movimiento

## 130 GYARADOS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 131 LAPRAS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

## 132 DITTO

No aprende ningún movimiento

## 133 EEVEE, 134 VAPOREON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 135 JOLTEON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 136 FLAREON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 137 PORYGON

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 138 OMANYTE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Norma |

## 139 OMASTAR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 140 KABUTO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |



# Especial tutores de movimientos

## MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 141 KABUTOPS

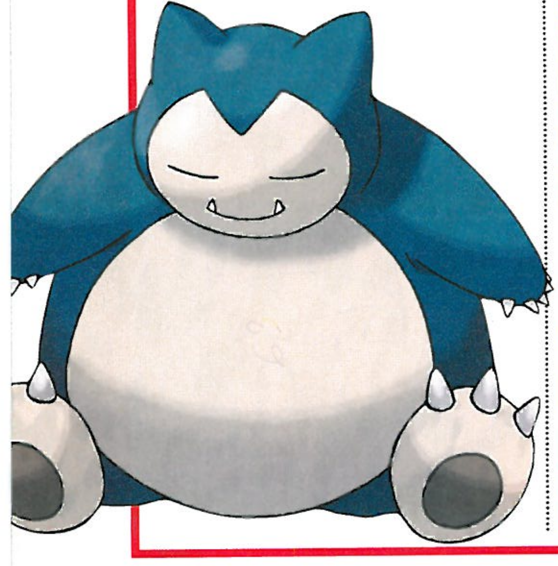
| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 142 AERODACTYL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 143 SNORLAX

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



### 144 ARTICUNO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 145 ZAPDOS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 146 MOLTRES

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 147 DRATINI, 148 DRAGONAIR, 149 DRAGONITE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 150 MEWTWO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 161 SENTRET, 162 FURRET

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 165 LEDYBA,166 LEDYAN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 167 SPINARAK, 168 ARIADOS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 169 CROBAT

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 172 PICHU

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 173 CLEFFA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Amortiguador | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 174 IGGLYBUFF

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |

# POKÉMON™

## EDICIÓN ESMERALDA

63




The Pokémon Company




pokemon.nintendo.es



Pokémon™
EDICIÓN
ESMERALDA
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es

# MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 175 TOGEPI, 176 TOGETIC

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Amortiguador | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 177 NATU, 178 XATU

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 182 BELLOSSOM

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 183 MARILL, 184 AZUMARILL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 186 POLITOED

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 187 HOPPIP 188 SKIPLOOM, 189 JUMPLUFF

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 193 YANMA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

## 194 WOOPER

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 195 QUAGSIRE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 198 MURKROW

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 199 SLOWKING

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 200 MISDREAVUS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 201 UNOWN

No aprende ningún movimiento

## 202 WOBBUFFET

No aprende ningún movimiento

## 206 DUNSPARCE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



## MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

### 208 STEELIX

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Explosión | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 211 QWILFISH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### #212 SCIZOR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 214 HERACROSS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



### 215 SNEASEL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Danza Espada | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

### 218 SLUGMA, 219 MAGCARGO

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 220 SWINUB, 221 PILOSWINE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 223 REMORAID

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 224 OCTILLERY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mov. Sísmico | Luch |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 225 DELIBIRD

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 226 MANTINE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 227 SKARMORY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 230 KINGDRA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 231 PHANPY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

### 232 DONPHAN

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

### 233 PORYGON2

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

### 236 TYROGUE, 237 HITMONTOP

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |

# MOVIMIENTOS TUTORES DE LOS POKéMON ROJO Y VERDE

| | |
|---|---|
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 238 SMOOCHUM

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Sustituto | Normal |

## 239 ELEKID

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 240 MAGBY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 242 BLISSEY

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Amortiguador | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 243 RAIKOU

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 244 ENTEI

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 245 SUICUNE

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 246 LARVITAR, 247 PUPITAR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 248 TYRANITAR

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |

## 249 LUGIA

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 250 HO-OH

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

## 298 AZURILL

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Sustituto | Normal |

## 360 WYNAUT

No aprende ningún movimiento

## 386 DEOXYS

| NOMBRE | TIPO |
|---|---|
| Megapuño | Normal |
| Megapatada | Normal |
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Contador | Lucha |
| Mov. Sísmico | Lucha |
| Mimético | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Avalancha | Roca |
| Sustituto | Normal |



# EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

**¡Hola entrenadores!... El verano se acaba, y el otoño se nos vienen encima, pero hay que estar alegres porque vamos a tener un final de año memorable. La edición Esmeralda ya está a punto, pero es que además Pokémon XD, la nueva aventura Pokémon para la GameCube, también. ¿A que así mola más que se acabe el verano?**

## Hablando de legendarios.

Hola Profesor Oak. Me llamo Anna y le pido por favor que me resuelva unas dudas. Ahí van:

1. ¿Qué diferencia hay entre los grupos huevo Agua 1, Agua 2 y Agua 3?

La diferencia entre estos grupos está en los Pokémon que los forman. Solo los Pokémon de un mismo grupo pueden reproducirse, así que, si un Pokémon es del grupo Agua 1 y otro del Agua 3, entonces no podrás cruzarlos. Por si te sirve de ayuda, te diré que el grupo más numeroso es el Agua 1 y que a él pertenecen la mayoría de los Pokémon de Agua.

2. Mi Ho-oh (de Pokémon Colosseum) tiene estos ataques: Día Soleado, Lanzallamas, Poder Pasado y Premonición. ¿Cuáles cambiaría?

Pues al menos le cambiaría dos ataques. Veamos, Ho-oh aprende en el nivel 77 el ataque Fuego Sagrado, uno de mis ataques preferidos. Este ataque, aunque es muy parecido en potencia y precisión a Lanzallamas, tiene la ventaja de que la mitad de las veces quemará al enemigo. Así que ya sabes, lo primero que haría con tu Ho-oh es llevarlo al Tutor de Movimientos de Isla Secunda para que recuerde Fuego Sagrado y olvide Lanzallamas. Después le enseñaría Rayo Solar (MT 22, la consigues en la Mansión Pokémon) o quizá Psíquico (MT 29, te la dan en Ciudad Azafrán). Lo dejo a tu elección, las dos opciones son buenas para sustituir Premonición, el otro ataque que cambiaría en tu Ho-oh. Por si te interesa, quiero recordarte que Día Soleado (MT 11, Zona Safari) y Rayo Solar forman una combo muy chula que también puede aprender Ho-oh. Ya sabes que cuando luce el sol, Rayo Solar no necesita un turno para cargarse.

3. Tengo un Dewgong con Rayo Hielo, Ventisca, Descanso y Granizo. ¿Qué le cambiaría?

Si tienes en cuenta que Dewgon es de tipo Agua-Hielo, estarás conmigo



*EL FRENTE DE BATALLA es un lugar de Hoenn que conocerás en Pokémon Esmeralda. Este es unos de los edificios en los esperan un montón de retos.*

### JIRACHI



Cuenta la leyenda que JIRACHI hará realidad el deseo que se le escriba en las notas que lleva colgando en la cabeza cuando las lea al despertarse. Si este POKÉMON siente peligro, luchará sin haber llegado a despertarse.

**TIPO 1:** Acero. **TIPO 2:** Psíquico. **DISPONIBLE:** ■ ■

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Básico | Deseo | Normal |
| Básico | Confusión | Psíquico |
| Nv. 5 | Descanso | Psíquico |
| Nv 10 | Rapidez | Normal |
| Nv 15 | Refuerzo | Normal |
| Nv 20 | Psíquico | Psíquico |
| Nv 25 | Alivio | Normal |
| Nv 30 | Descanso | Psíquico |
| Nv 35 | Doble Filo | Normal |
| Nv 40 | Premonición | Psíquico |
| Nv 45 | Masa Cósmica | Psíquico |
| Nv 50 | Deseo Oculto | Acero |

**EVOLUCIÓN:** No tiene.
**HABILIDAD:** Dicha: Añade efectos secundarios.

### MTs DE JIRACHI

| MT | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| 03 | Hidropulso | Agua |
| 04 | Paz Mental | Psíquico |
| 06 | Tóxico | Veneno |
| 10 | Poder Oculto | Normal |
| 11 | Día Soleado | Fuego |
| 15 | Hiperrayo | Normal |
| 16 | Pantalla Luz | Psíquico |
| 17 | Protección | Normal |

| MT | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| 18 | Danza Lluvia | Agua |
| 20 | Velo Sagrado | Normal |
| 21 | Frustración | Normal |
| 24 | Rayo | Eléctrico |
| 25 | Trueno | Eléctrico |
| 27 | Retroceso | Normal |
| 29 | Psíquico | Psíquico |
| 30 | Bola Sombra | Fantasma |
| 32 | Doble Equipo | Normal |
| 33 | Reflejo | Psíquico |
| 34 | Onda Voltio | Eléctrico |
| 37 | Torm. Arena | Roca |
| 40 | Golpe Aéreo | Volador |
| 42 | Imagen | Normal |
| 43 | Daño Secreto | Normal |
| 44 | Descanso | Psíquico |
| 48 | Intercambio | Psíquico |

### MOs DE JIRACHI

| MO | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| 05 | Destello | Normal |

### Mov. TUTORES DE JIRACHI (Rojo y Verde)

| Ataque | Tipo |
|---|---|
| Golpe Cuerpo | Normal |
| Doble Filo | Normal |
| Mimético | Normal |
| Metrónomo | Normal |
| Come Sueños | Psíquico |
| Onda Trueno | Eléctrico |
| Sustituto | Normal |

en que un ataque de agua como Surf le vendría muy bien. ¿Qué movimiento le quitaría? Pues, en fin, veo que tienes dos ataques de Hielo, un tanto redundante. Así que, desde mi punto de vista, creo que a Dewgong deberías enseñarle Surf en lugar de Ventisca. Ya sé que Ventisca es un movimiento muy potente, pero recuerda que tiene poca precisión. ¿Para qué quiero un ataque potente si acierta pocas veces? Sin embargo, Rayo Hielo es bastante potente y tiene la ventaja de ser muy preciso.

4. ¿ Qué ataques le pondría a mi Jirachi? Es que siempre los cambio porque no los encuentro nunca adecuados.

Aunque hace un tiempo os puse la ficha con los ataques de Jirachi, creo para contestar a tu pregunta será mejor que vuelva a ponerla, pero esta vez, para que el personal conozca todos los ataques que puede aprender Jirachi, añadiré sus MTs y los ataques que los Tutores de Movimientos pueden enseñarle si lo transfieres a Rojo o Verde. Como ves, una de las ventajas de Jirachi es que puede aprender un montón de movimientos. No olvides también que las estadísticas de Jirachi, aunque tampoco son impresionantes, sí que son muy equilibradas. Como recomendación, aquí tienes los ataques que te sugiero, aunque hay más opciones que son también muy buenas: Psíquico, Deseo, Hidropulso y Rayo.

5. ¿Habrá alguna otra forma de conseguir a Lugia sin ir a los eventos de Moviplaya? Como con Deoxys, que puedes enviar el cartucho. Es que no puedo ir y me gustaría tener a Lugia...

Pues que yo sepa a Lugia tampoco podrás conseguirlo en los eventos Moviplaya de este año. Si quieres saber más sobre estos eventos o sobre como se consigue el Ori-Ticket por correo, os recomiendo que miréis la web oficial www.nintendoplaya.com.

6. He visto imágenes de Pokemon Esmeralda, y hay como una cueva en forma de cabeza de Rayquaza. ¿Me puede decir que es eso?

Me imagino que te refieres a la imagen que acompaña esta respuesta. Pues bien, eso que ves es uno de los edificios del Frente de Batalla. Este lugar, situado al sureste de Hoenn, es como un parque de atracciones con siete edificios importantes en los que tendrás que demostrar tu valía como entrenador Pokémon. Además, cuando completes varias veces los desafíos de cada edificio, aparecerá un líder que te dará la oportunidad de ganar un Símbolo de Plata (aunque también deberás ganar los Símbolos de Oro).

***Anna Jaumandreu** (email)*

**EL FRENTE DE BATALLA, SITUADO AL SURESTE DE HOENN, ES COMO UN PARQUE DE ATRACCIONES EN EL QUE TENDRÁS QUE DEMOSTRAR TU VALÍA COMO ENTRENADOR.**

## El Misti-Ticket

Hola Profesor Oak. Me llamo Javier, tengo las ediciones Cristal, Zafiro y Verde Hoja. Espero que me respondas a estas preguntas:

1. En la edición Cristal. ¿Cómo se entra en el último gimnasio? Yo fui a Ciudad Trigal y luché con el Team Rocket.

Para entrar en el último gimnasio tienes que tener siete medallas y haber liberado la Torre Radio del ataque del Team Rokect. No olvides que para conseguirlo hay que hacer varias cosas y puede que alguna se te haya olvidado. Primero hay que subir al último piso de la Torre Radio y luchar contra un impostor que se hace pasar por el Director. Luego, debes ir a almacén subterráneo de la ciudad y buscar al auténtico Director. Después, con la LL. MAGNÉTICA que te dará el Director, podrás volver a la Torre Radio y liberar las restantes zonas del edificio que todavía siguen en manos del Rocket. Si has hecho todo lo que te he dicho, te aseguro que podrás entrar en el último gimnasio (ya sabes, el que está en Ciudad Endrino).

2. ¿Cómo se llama el ticket que permite conseguir a Lugia y Ho-oh? ¿Y como se consigue?

Se llama MISTI-TICKET y sirve para viajar a Roca Ombligo, el islote en el que viven los deseados Lugia y Ho-oh. Como le he dicho a un colega tuyo en otra respuesta, este verano se han organizado los eventos Moviplaya para que consiguierais el Ori-Ticket, aunque no olvides que también se puede conseguir enviando el cartucho por correo (las instrucciones están en www.nintendoplaya.com). De momento no tenemos noticias de posibles eventos para hacerse con el Misti-Ticket, así que hasta la fecha no hay forma de conseguirlo.

3. ¿Qué hacen los ataques Paliza, Afilar y Conversión2?

Lo mejor para saber lo que hace un ataque es usarlo, pero para que te ilustres aquí tienes una explicación de cada uno:

**Paliza:** Es un ataque de tipo Siniestro que tiene una potencia de 20 y una precisión de 100. Con él, tu Pokémon golpeará al enemigo tantas veces como Pokémon sanos tengas en tu equipo.




EL MISTI-TICKET es el ticket que te permite viajar hasta Roca Ombligo para capturar a Lugia y a Ho-oh. La pena es que, de momento, no podemos conseguirlo en nuestro país.

**Afilar:** Movimiento de tipo Normal que sube un punto el poder de ataque del Pokémon que lo utilice.
**Conversión2:** Movimiento de tipo Normal que convierte el tipo del atacante en uno resistente al último ataque del oponente. Te pongo un ejemplo: si tu Pokémon es atacado con un ataque de tipo Fuego, con Conversión2 puede cambiar su tipo al tipo Agua. Para haberlo sabido antes, ¿verdad?

LOS MOVIMIENTOS HUEVO NUNCA SE APRENDEN ENTRENANDO. TU CRÍA POKÉMON SOLO LOS PODRÁ APRENDER SI EL PAPÁ, O EL PAPÁ Y LA MAMÁ, TAMBIÉN LOS CONOCEN.

4. En Pokémon Cristal. ¿En cual de las Islas Remolino está Lugia? ¿A qué nivel sale?

Te explicaré como llegar hasta Lugia. Primero haz SURF por las Rutas 40 y 41 rumbo al sur. En cuanto veas la primera isla de las ISLAS REMOLINO, deberás dar un rodeo yendo hacia el oeste y luego al sur. En este rodeo te toparás con un entrenador y después con un remolino que debes apartar usando TORBELLINO. Finalmente, llegarás a una de las entradas a la cueva que hay en las ISLAS REMOLINO.

Para iluminar la cueva usa DESTELLO, después avanza hacia la derecha y muy pronto verás una plataforma que divide el camino en dos. Para ir a por Lugia, debes seguir por el camino de arriba hasta que llegues a una escalera de mano. Baja por ella y, en la nueva plataforma, avanza siempre rumbo al sur hasta la siguiente escalera de mano y baja por ella. Ahora haz SURF en el lago que verás delante, navega hacia el sur y baja por la cascada. Al final de la cascada, a tu izquierda, hay una cueva. Entra y verás otro lago en el que verás a Lugia, en el nivel 70. Para capturarlo, lo mejor que puedes hacer es usar la Master Ball.

5. ¿Por qué mi Charizard (que salió de un huevo) no tiene ni aprende Movimientos Huevo? ¿Me puede decir los de Dragonite y Tyranitar?

Vamos a ver, en el especial sobre la Guardería que se publicó hace poco tienes los Movimientos Huevo de todos los Pokémon de Rojo y Verde. En ese especial también te explican que los Movimientos Huevo son movimientos que un Pokémon conocerá cuando nazca solo si los hereda de sus padres. Es decir, los Movimientos Huevo nunca se aprenden entrenando y solo se aprenden si el papá, o el papá y la mamá, también los conocen. En resumen, lo que le pasa a tu Charizard es que cuando nació como Charmander no heredó ningún movimiento.

6. Y la última. ¿Me puede decir los movimientos de los tres Regis?

Venga, como muy pronto veremos a los Regis en Pokémon Esmeralda, aquí tienes sus fichas.

***Javier Carreira***
*La Coruña*

### REGIROCK



A REGIROCK lo mantuvieron encerrado y lejos hace tiempo. Dicen que, si resulta dañado en combate, se pone él mismo a buscar piedras parecidas a las suyas y se las pone para recomponerse.

**TIPO 1:** Hielo. **TIPO 2:** Roca. **DISPONIBLE:** ■ ■

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Básico | Explosión | Normal |
| Nv 9 | Lanzarrocas | Roca |
| Nv 17 | Maldición | ¿? |
| Nv 25 | Fuerza bruta | Lucha |
| Nv 33 | Poder pasado | Roca |
| Nv 41 | Defensa ferrea | Acero |
| Nv 49 | Electrocañón | Eléctrico |
| Nv 57 | Fijar blanco | Normal |
| Nv 65 | Hiperrayo | Normal |

**EVOLUCIÓN:** No tiene.
**HABILIDAD:** Cuerpo Puro: Evita que baje la habilidad.

### REGICE

REGICE surgió durante la edad de hielo. El cuerpo de este POKÉMON está totalmente congelado, ni siquiera el fuego puede derretirlo. REGICE libera y regula un aire gélido de -200 grados centígrados.

**TIPO 1:** Hielo. **DISPONIBLE:** ■ ■

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Básico | Explosión | Normal |
| Nv 9 | Viento hielo | Hielo |
| Nv 17 | Maldición | ¿? |
| Nv 25 | Fuerza bruta | Lucha |
| Nv 33 | Poder pasado | Roca |
| Nv 41 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 49 | Electrocañón | Eléctrico |
| Nv 57 | Fijar blanco | Normal |
| Nv 65 | Hiperrayo | Normal |

**EVOLUCIÓN:** No tiene.
**HABILIDAD:** Cuerpo Puro: Evita que baje la habilidad.

### REGISTEEL

No hay metal que supere la dureza del cuerpo de REGISTEEL, que tiene aspecto de estar hueco. Nadie sabe de qué se alimenta este POKÉMON.

**TIPO 1:** Acero. **DISPONIBLE:** ■ ■

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Básico | Explosión | Normal |
| v 9 | Garra metal | Acero |
| Nv 17 | Maldición | ¿? |
| Nv 25 | Fuerza bruta | Lucha |
| Nv 33 | Poder pasado | Roca |
| Nv 41 | Def. ferrea | Acero |
| Nv 41 | Amnesia | Psíquico |
| Nv 49 | Electrocañón | Eléctrico |
| Nv 57 | Fijar blanco | Normal |
| Nv 65 | Hiperrayo | Normal |

**EVOLUCIÓN:** No tiene.
**HABILIDAD:** Cuerpo Puro: Evita que baje la habilidad.

## Buscando a Lapras

Hola Profesor. Quería hacerle estas preguntas:

1. ¿Qué hay que hacer para que lleguen las rebajas del Centro Comercial de Calagua?

Lo único que tienes que hacer es convertirte en el campeón de la

Liga Pokémon. Después tendrás que estar al tanto de los anuncios de la tele. En ocasiones, en la azotea del Centro Comercial, hay liquidaciones de artículos muy interesantes. Cuando empiecen, lo verás anunciado en la tele. De todas formas, ten paciencia porque pueden tardar en aparecer.

2. En Pokémon Verde Hoja ¿cómo puedo capturar al raro Lapras en Cueva Glaciada?
Lapras está en la sala de Cueva Glaciada en la que te unes a Lorelei para combatir contra el Team Rocket. Para encontrarlo tendrás que hacer Surf, pero te advierto que es muy difícil toparse con él, es más, puede que te aparezcan cientos de Pokémon salvajes antes de tener la oportunidad de ver un Lapras. Por eso, si quieres a este estupendo Pokémon Agua-Hielo, te aconsejo que te hagas con el que te da el chaval de Silph S.A. (lo verás en el despacho en el que luchaste contra el Rival).

3. ¿Cómo puedo conseguir la MT Rayo Aurora?
Siento decepcionarte, pero Rayo Aurora no es ninguna MT.

4. ¿Me puedes decir algún truco para ganar a la lotería de Pokémon Rubí?
Bueno, al igual que en la vida real, en Pokémon es muy difícil que te toque la lotería. Lo único que se puede hacer para aumentar las posibilidades es jugar la mayor




NCONTRAR A LAPRAS *en Cueva Glaciada puede llevarte un montón de tiempo. Es mucho más fácil hacerse con el Lapras que te dan en el edificio Silph S.A.*

cantidad de números posibles, y para ello lo mejor es que tengas Pokémon de otros entrenadores. Recuerda que cada Pokémon tiene el ID de su entrenador y que la lotería toca si alguna o todas las cifras del número que sale coinciden con las del ID de algún Pokémon de tu equipo.

5. ¿Me podría decir cómo conseguir los Unown más raros?
Como todos los Unown son igual de raros lo que voy a hacer, por si hay algún despitadillo, es recordar como y dónde se consiguen. Una vez que resuelvas el puzzle de la cueva que hay en el Cañón Sétano, un temblor liberará a los Unown en todas las cámaras de las Ruinas Sete. Los Unown representan las letras del abecedario y para tenerlos a todos hay que entrar en todas las cámaras. Estos son los que encontrarás en cada cámara:

Cámara Pasiete: Z/!
Cámara Setris: B/M/V/W/X
Cámara Hibinca: F/G/K/T/Y
Cámara Quarciso: J/L/P/Q/R/S
Cámara Trisante: E/I/N/S
Cámara Tulipdos: C/D/H/O/U
Cámara Anémuna: A/?

6. En Pokémon Verde tengo a Raikou y no sé cómo hacer para que aparezcan Entei y Suicune?
En Pokémon Rojo y Verde, cuando eliges el Pokémon de inicio, estás también determinando cuál de los tres perros legendarios aparecerá tras ganar la Liga Pokémon. Si tienes a Raikou, quiere decir que tu Pokémon de inicio fue Squirtle. Si hubieras elegido a Bulbasaur, te habría aparecido Entei y si el elegido hubiera sido Charmander, te habría salido Suicune. Resumiendo, lo único que puedes hacer para tener a Entei y Suicuine es hacer intercambios con Pokémon Colosseum o con amiguetes que los hayan capturado en Rojo y Verde.
***Johan Alexander***
*Alcolea de Tajo (Toledo)*

## Cabeza dura

Hola Profesor, tengo estas dudas:

1. ¿Qué significa exactamente la habilidad Cabeza Roca de Rhyhorn?
La habilidad Cabeza Roca es una de las habilidades más chulas que existen porque evita volver a ser golpeado. ¿Que para qué vale eso? Pues por ejemplo para que Rhyhorn sea uno de los pocos Pokémon que puedan usar el ataque Derribo (Nv. 43) sin miedo a volver a ser golpeado. Recuerda que, cuando un Pokémon usa Derribo, recibe 1/4 del daño que hace al enemigo.

2. ¿Cuál es el área de Dratini?
A Dratini lo encuentras en cualquiera de las áreas de la Zona Safari, pero no olvides que para ello tendrás que usar la Súper Caña en cualquiera de los lagos.

## MIS TROLAS PREFERIDAS

# ¿Quién es el mentirosillo?

**Hola chavales. ¿Vosotros pensáis que soy un trolero? Bueno, a veces sí, pero solo en esta sección. Seguro que vosotros ya lo sabéis, pero al parecer hay por ahí algunos despitados que no se enteran.**

Hola Profesor:

**Cuando estuve en el evento que organizó Nintendo en Cádiz, unos amigos y yo preguntamos por ROCA OMBLIGO y nos dijeron que era una mentira que se había inventado Nintendo Acción. Si es posible resuélvame esta duda. Gracias por adelantado.**
***Estrella Basadre***
*Cádiz*

Bueno Estrella, ya sé que no me envías una trola, pero como dices que por ahí hay gente que nos llama troleros, he preferido contestarte en mi sección preferida. Mira que decirte que NA se ha inventado lo de la Roca Ombligo. ¡A que me echo a llorar! Te aseguro que los que te dijeron eso no pertenecen a Nintendo, porque la gente que nos conoce sabe que somos unos chicos muy serios, aunque no siempre, claro. Me acuerdo que este verano, un día que hacía un calor sofocante, estaba sentado en una terracita tomando un refresco en compañía de mi querido Jimmy. Hacía tanto calor que Jimmy decidió quitarse la camiseta con la intención de que su triponcio se refrescara con el vientecillo que empezaba a soplar. Al rato se acercó el camarero y le dijo: "Guau, que tripa más enorme, seguro que guardas ahí el cofre del tesoro" Y Jimmy respondió: "Calla, calla que como saque el tesoro te vas a enterar. Ayer hice una apuesta con mis colegas de NA, les dije que era capaz de tragarme el aire de doce globos y ya ves lo que me ha pasado" Me levanté de la silla y dije al camarero: "Venga, vamos a hacerle cosquillas a ver si el nene echa los gases" Dicho y hecho, le hicimos cosquillas y el nene soltó los gases... no, por el ombligo, no. ¿Os lo imagináis? Mas vale que no, no creo que lo resistiérais. Ojalá hubieran estado allí los que nos llamaron troleros, porque creo que se habrían dado cuenta que somos unos chicos la mar de seriotes.




ROCA OMBLIGO. *Aunque estamos en la sección de las trolas, que conste que la existencia de la Roca Ombligo no es una trola que nos hayamos inventado.*

**3. ¿Qué Pokémon de tipo Normal me recomendaría para mi equipo?**
Pues mira, no es ningún secreto que uno de los que más me gusta es Snorlax. Si tienes un Snorlax equipado con Restos y le enseñas Terremoto (MT 26), Descanso (Nv. 25 o MT 44), Sonámbulo (Nv. 37) y Demolición (MT 31), no habrá quien te tosa. Fíjate que Snorlax tiene un nivel de PS impresionante, pero si además usas Restos para que recupere algo en cada turno, y encima utilizas Descanso para que recupere salud, será complicado debilitarlo. Pero ahí no acaba la cosa, porque el nivel de ataque físico de Snorlax es brutal y Terremoto o Demolición harán mucha pupa al enemigo. Y para redondear el tema, si Snorlax está dormido porque has usado Descanso, podrás usar Sonámbulo para que siga atacando al rival. ¿A que mola? Por cierto, no olvides que a Snorlax puedes enseñarle muchas MTs poderosas como por ejemplo Rayo Hielo (MT 13), Rayo Solar (MT 22), Rayo (MT 24) o Llamarada (MT 38).
***Álvaro Belmonte***
*Alicante*




CABEZA ROCA *es una habilidad muy chula que pueden tener los Rhyhorn. Gracias a ella podrán utilizar el ataque Derribo sin miedo a volver a ser golpeados.*

## Pokémon XD

Hola profesor, me llamo Juan Antonio y tengo la edición Verde Hoja (aparte de Rojo, Amarillo, Oro, Plata, Rubí y Zafiro). Me gustaría hacerle estas preguntas:

**1. Hace poco me salió un Nidoran de color azul, le atrapé y le evolucioné hasta Nidoking. Pensé que si hacía bebés con algún Pokémon que se pareciera a él me saldría un bebé de color (el Nidoking es macho). Pero abrí el HUEVO y no salió nada de color raro. ¿He hecho algo mal? Si es así, ¿me podría decir con qué Pokémon debo cruzarlo para que la especie de la hembra salga de color?**
No, no has hecho nada mal, amigo. Es cierto que si tienes un Pokémon de colores y lo llevas a la GUARDERÍA, hay probabilidades de que el Pokémon que salga del HUEVO sea también de colores, pero esa probabilidad es muy baja. Aunque mayor que la de encontrar un Pokémon salvaje de colores. Hagas lo que hagas, ver un Pokémon de colores siempre será cuestión de suerte.

**2. Tengo una duda profesor, ¿este verano, junto al evento de Deoxys en Moviplaya, vendrá también el evento del ticket para conseguir a Lugia y Ho-oh?**
Aunque cuando leas esta respuesta el verano estará terminado, no quiero que te quedes con la duda, así que, para que te quedes tranquilo te diré, como he comentado en otras respuestas, que no darán el ticket para conseguir a Lugia y Ho-oh. Quizá el año que viene nos lo den para hacernos con ellos en la edición Esmeralda. Sí señor, como lo oyes, en Esmeralda también existe la posibilidad de viajar a la Roca Ombligo.

**3. ¿Sirve para algo especial la Cueva Cambiante?**
Pues sirve para que veas en estado salvaje algunas especies como Mareep o Smeargle, aunque para ello hay que activar el REGALO MISTERIOSO y utilizar esta opción en algún evento de Nintendo. De todas formas, no te preocupes demasiado por las especies que pueden aparecer en este lugar, todas ellas puedes conseguirlas haciendo intercambios con Pokémon Colosseum. Por cierto, como curiosidad te diré que en Pokémon Esmeralda también encontrarás una Cueva Cambiante.

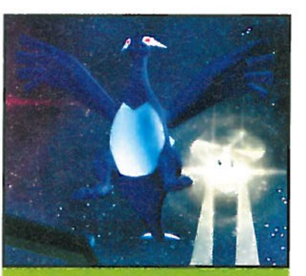
**4. Tengo el Pokémon Colosseum y el Pokémon Channel. Me voy a comprar el Pokémon XD. ¿Cuál es más o menos su argumento?**
La aventura transcurre en Aura, unos años después de la que disfrutaste en Pokémon Colosseum. En esta ocasión eres un chaval cuya madre trabaja en un enorme laboratorio a las órdenes de un joven profesor que quiere construir una máquina para purificar Pokémon Oscuros. El profesor es secuestrado por los malvados de la banda Cífer, unos villanos que están detrás de algunos desastres en los que anda involucrado un misterioso Lugia Oscuro.

**SI SEÑOR, COMO LO OYES: EN LA EDICIÓN ESMERALDA TAMBIÉN EXISTIRÁ LA POSIBILIDAD DE VIAJAR A LA ROCA OMBLIGO PARA CAPTURAR A LUGIA Y HO-OH.**

**5. ¿Es posible que al descargarte un Jirachi del Pokémon Channel salga algún color especial?**
Pues claro, en principio no hay nada que lo impida, aunque ya sabes que la probabilidad es bajísima.
***Juan Antonio Docal***
*Laredo (Cantabria)*

## El mercadillo

Hola, mi queridísimo Profesor Oak, me gusta mucho tu revista. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me respondiera unas dudas de las ediciones Plata y Roja:



UN LUGIA OSCURO *será uno de los alicientes de Pokémon XD, pero habrá muchos más. Entre ellos estarán los tres pájaros legendarios y también el ya familiar y simpático Munchlax.*

**1. Capturé a Entei como dijiste en la revista número 60, pero tiene unos ataques que en principio no me gustan, ¿Qué ataques le pondrías tú?**
Me alegra un montón que te guste mi revista, pero este humilde profesor es solo uno más de los que hacen cosas en ella. No olvides que en esta revista hay mucha más gente que trabaja todos los días con el único objetivo de que todos los meses tengáis un número que os haga soñar y disfrutar con los juegos de Nintendo. Bueno, dejémonos de piropos y vayamos al grano. Sobre Entei, lo primero que hay que tener en cuenta es que es un Pokémon de tipo Fuego, así que habrá que enseñarle algún ataque del mismo tipo para sacarle todo su jugo. Puedes enseñarle Lanzallamas (Nv. 51 y MT 35) o Llamarada (Nv. 71) y después Día Soleado (MT 11, está en la Zona Safari). Recuerda que si utilizas Día Soleado, todos los ataques de Fuego multiplicarán su poder y disminuirá el de los ataques de tipo Agua. El tercer movimiento que le enseñaría es uno que aproveche su gran nivel de Ataque físico. Te sugiero Hiperrayo (MT 15, en el Centro Comercial de Azulona) o Golpe Cuerpo (Tutor de Movimientos de Isla Cuarta). Para finalizar, si recuerdas que cuando usas Día Soleado, Rayo Solar (MT 22, Mansión Pokémon) no necesita esperar un turno para cargarse, este ataque podría ser una buena opción. Sin embargo, como Entei es un poco flojo en su Defensa Especial, el movimiento Paz Mental (Nv. 81) podría ser otra opción a tener en cuenta (cada vez que lo use, subirá su Ataque y Defensa Especial). Tú decides.

**2. En el mercadillo de Isla Secunda, ¿qué objetos traen?**
La respuesta a tu pregunta está en uno de los últimos números en los que apareció la guía de Pokémon Rojo y Verde, pero te lo pondré aquí por si no lo tienes. La primera vez que vayas al mercadillo solo

encontrarás Agua Fresca y las Superball. Después de rescatar a Pedrita también te venderán REFRESCOS y las ULTRABALL. Cuando tengas la Pokédex Nacional, también habrá LIMONADA. Y cuando arregles la Máquina de Redes, estos serán los objetos que encontrarás:

**Productos del mercadillo de Isla Secunda**

| | |
|---|---|
| – Ultraball | 1200 |
| – Refresco | 300 |
| – Acopio Ball | 1000 |
| – Agua Fresca | 200 |
| – Turno Ball | 1000 |
| – Leche Mu-Mu | 500 |
| – Limonada | 350 |
| – Galleta Lava | 200 |

3. En Isla Sétima hay una casa en la que vive una anciana que tiene unas cajas que bloquean una puerta. ¿Qué hay detrás de las puertas? ¿Cómo se mueven las cajas? Explíquemelo.

Tras las puertas hay... entrenadores. Para que aparezcan hay que activar la opción REGALO MISTERIOSO y luego tendríamos que ir a algún evento de Nintendo en el que nos descargaran los nuevos entrenadores. En principio no tendremos oportunidad de disfrutar con esta posibilidad, pero ya sabes que muchas veces las ediciones Pokémon tienen extras que no se explotan en todos los países. Una pena, pero así es.

***Justo Romero***
*Daimiel (Ciudad Real)*




*EL MERCADILLO de Isla Secunda tiene productos la mar de chulos como la Leche Mu-Mu, pero para poder comprarlos tendrás que completar ciertas misiones.*

## ALINEACIÓN POKéMON ROJO

# ¡Un equipo muy majo!

**El equipo de Javier José Manzanares (Albacete) solo necesita unos retoquillos.**

**Hola Profesor Oak. Tengo 12 años y vivo en Albacete, mi nombre es Javier y me gustaría preguntar unas cosas. Mi equipo en Rojo Fuego está basado en :**
- **Mewtwo: Hiperrayo, Recuperación, Bola Sombra y Psíquico.**
- **Blastoise: Danza Lluvia, Hidrobomba, Hidrocañón y Cabezazo.**
- **Snorlax: Golpe Cuerpo, Hiperrayo, Danza Lluvia y Trueno.**
- **Golduck: Hidrobomba, Fuerza, Hiperrayo y Confusión.**
- **Dragonite: Hiperrayo, Terremoto, Rayo Hielo y Llamarada.**
- **Tyranitar: Hiperrayo, Terremoto, Tumba Rocas y Triturar.**

**¿Qué ataques cambiaría? ¿Puede Golduck aprender Psíquico?**

El primer problema que veo es que tienes dos Pokémon de Agua. Y así reduces tus posibilidades de victoria. Yo en tu lugar quitaría a Golduck y metería a Steelix, que es muy resistente a montones de ataques gracias a su tipo y a su gran Defensa a los ataques físicos. Si además le enseñas la combo Protección (MT 17, Central Energía) y Tóxico (MT 06, gimnasio Ciudad Fucsia), tu equipo quedará redondo y tendrás un Pokémon que te sacará de apuros. Bueno, tú decides. De momento, vamos a analizar tu equipo actual:

- **Mewtwo es capaz de manejar cualquier ataque** con maestría. No olvides que su poder de Ataque y Ataque Especial es asombroso, pero con Hiperrayo no lo aprovechas bien. Este ataque te inmoviliza durante un turno y eso es una desventaja, aunque sea un ataque muy potente. Normalmente se consigue más golpeando dos veces seguidas con un ataque algo menos potente. Por eso creo que a Mewtwo deberías enseñarle una MT como Rayo (MT 24, Casino Ciudad Azulona). ¿Por qué elijo esta MT? Pues porque no dispones de un buen Eléctrico, ya que, como verás a continuación, a Snorlax le vamos a quitar Trueno.
- **Blastoise. Te digo algo similar a lo que he dicho de Mewtwo.** Hidrocañón está muy bien, pero inmoviliza un turno. Además, con la combo Danza Lluvia e Hidrobomba tienes potencia de sobra para arrasar al rival, aunque la pega de Hidrobomba es que tiene pocos PP, por lo que podrías pensarte si lo sustituyes por Surf. En resumen, a Blastoise le quitaría Hidrocañón y le llevaría al Tutor de Movimientos que enseña Contador. Este movimiento me encanta porque, si lo usas bien, tu Blastoise devolverá el doble del daño que le hayan hecho con un ataque físico. Otra opción maja es que le lleves al tutor que enseña Mega Patada.
- **A tu Snorlax puedes sacarle más partido.** Snorlax no es el más adecuado para usar la combo Danza Lluvia y Trueno, tanto por su tipo como por su nivel de Ataque Especial. La combo ideal para Snorlax es Descanso (Nv. 25 y MT 44, S.S. Anne) y Sonámbulo (Nv. 37). Así puede recuperar salud y seguir golpeando mientras echa un sueñecito. De todas formas, con esta combo Snorlax solo tendría ataques de tipo Normal, y en tu equipo falta un buen ataque de tipo Lucha, así que te aconsejo que le enseñes Demolición (MT 31, Centro Comercial y S.S. Anne). Snorlax tiene un gran ataque físico, así que cuando use Demolción soltará unos mamporros que no veas, y encima podrá destruir las barreras que aparecen con Reflejo o Pantalla Luz.
- **Golduck solo puede aprender Psíquico a través de los Movimientos Huevo.** A pesar de que te he comentado que a Golduck lo sacaría de tu alineación, pienso que sus ataques están bastante bien, así que lo dejaremos como está.
- **Tu Dragonite es genial,** aunque no olvides que su tipo es Dragón-Volador, por lo que si dispusiera de algún ataque de este tipo, sería todavía más temible. Una buena opción sería eliminar Hiperrayo y hacerle recordar Enfado, un ataque de tipo Dragón muy poderoso que se ejecuta durante dos o tres turnos, aunque al final causa confusión. Otra posibilidad es que le enseñes la MO Vuelo.
- **Aunque tu Tyranitar comparte dos ataques con Dragonite,** puedes dejarlo tal y como está, especialmente si optas por que Dragonite olvide Hiperrayo y recuerde Enfado.

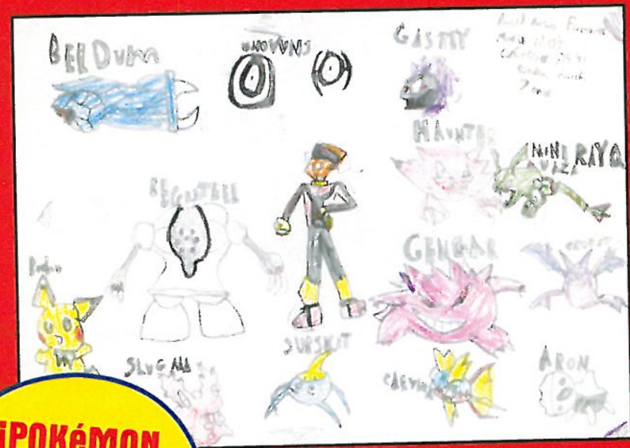
Bueno majete, si exceptuamos a Golduck, el resto de tu equipo son de lo mejorcito que hay entre los Pokémon que aparecen en Rojo Fuego y Verde Hoja. Tienes un equipo bastante majo, así que, de uno a diez, te pondré un ocho. ¿Qué te parece?

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**




¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

## Pekestrella



**Ángel Andrés Fernández (Madrid). 7 años**

*Se nota que eres todo un maestro Pokémon, Ángel. Si estos Pokémon tan chulos que has dibujado, son tu equipo en el juego, seguro que no hay entrenador capaz de plantarte cara..*

**¡POKéMON MINI!**

**Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.**



## ¡Participa y Gana!




**Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.**

## Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Deoxys (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves).

# Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



3



4



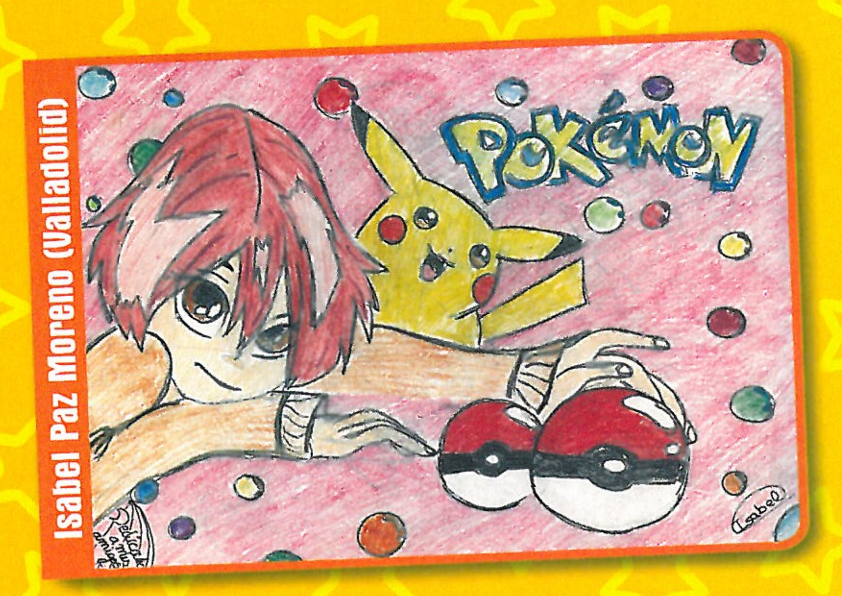
5




## PODER PSÍQUICO

Jimmy: –La cosa de la imagen tiene tres pelos, como mi barba; le suele doler la cabeza, como al Profe Oak, cosa que no es de extrañar dada la cantidad de datos que guarda en ese pedazo de cráneo ...
Oak: –¡Regodecido Jimmy, déjate de insultos taimados, que anda mal, la cosa!
Jimmy: –Sí, anda como tú, también.






Isabel Paz Moreno (Valladolid)

# PokéArtista




**Manuela Elizabeth Rodríguez González (Ourense)**

Oak: –La obra de arte de Manuela nos ha gustado una barbaridad. Es original, fresca y , por si fuera poco, simpática. ¡Premio para ella!

¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!




Isabel Pedrajas Pérez (Córdoba)

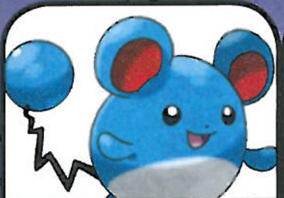
## Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador




2

# Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.



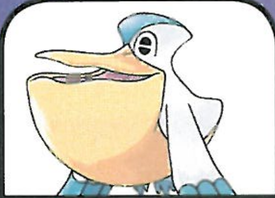

**Marill VS Lairon**



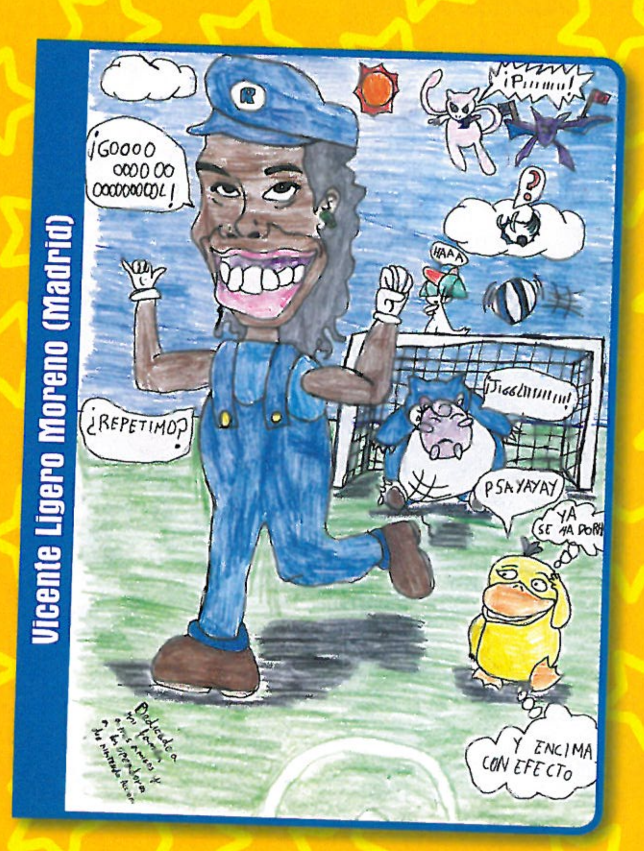
**Metapod VS Cacnea**




**Regice VS Registeel**

**Blaziken VS Pelipper**




Vicente Ligero Moreno (Madrid)




María Ruano Nicolás (León)

# ZONA POKéMON™




Alejandro Ventero (Madrid)

## LLAMADAS
### (¡Tararííí!)

### Clubes

¡Hola, amigos! Quiero que os apuntéis a mi club de fans, así llamado: ENTRENADORES POR LOS POKéMON. Este club pretende entrenar Pokémon y cada dos meses hacer un torneo entre los socios. Además de entrenar Pokémon, nos pasaremos información y secretos. Y para ir adelantando un secreto, os lo voy a decir: Sé dónde y cómo se consigue a Politoed. Bueno, si queréis apuntaros, llamad al tlf. 945 60 80 87 o escribid a:

Iker Martínez de Musitu Santiago
C/ La Fuente
C.P. 08013
Lanciego (Álava)

## PokéChiste (más bueno)

Jimmy: –¡Ah, leñes! ¡Ahora entiendo por qué me decía el profe Oak que, para hacerme con Deoxys, me iba a...
Oak: –¡EH! ¡Mu... muchas gracias a David Sánchez Fernández, de Bilbao, por hacernos reír!
Mari: –¡Y muchas gracias a Oak por parar a Jimmy justo antes de que soltase una de sus actividades preferidas!




## Soluciones pasatiempos

### Diferencias Deoxys



### Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Snap (N64)
2. Pokémon Rojo y Azul (GB)
3. Pokémon Pinball Rubí/Zafiro (GBA)
4. Pokémon XD (GC)
5. Pokémon Rojo Fuego/Verde Hoja (GBA)

### Poder Psíquico

Es Psyduck, hombreee...

### Siluetas

1. Celebi 2. Snorunt

### Combate Total

Los ganadores son: 1. Marill 2. Metapod 3. Registeel 4. Pelipper

# CONCURSO

# ¡Consíguelos!




**5**
**Pokémon Rojo fuego**

**5**
**Pokémon Verde hoja**






## ¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto al 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: pokemon155 + tus datos**

*Ejemplo: pokemon155 paco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz*

## Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para **Movistar, Vodafone y Amena**.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los **ganadores** serán publicados **en** próximos números de la **revista Nintendo Acción.**
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de Octubre de 2005.**